



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGIA
CURSO DE PSICOPEDAGOGIA



JÉSSICA VANESSA DA SILVA ANDRADE

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA
ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA A FIM DE CONTRIBUIR PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

João Pessoa
2014

JÉSSICA VANESSA DA SILVA ANDRADE

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA
ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA A FIM DE CONTRIBUIR PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a coordenação do curso de Graduação em Psicopedagogia, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, como um dos pré-requisitos para obtenção do título de Psicopedagoga.

Orientadora: Prof^a Ms. Márcia Paiva de Oliveira

João Pessoa
2014

A553b Andrade, Jéssica Vanessa da Silva.

Brincadeira é coisa séria: a influência do lúdico na atuação psicopedagógica a fim de contribuir para o desenvolvimento da criança na educação infantil / Jéssica Vanessa da Silva Andrade. – João Pessoa: UFPB, 2014.

42f. ; il.

Orientador: Márcia Paiva de Oliveira
Monografia (graduação em Psicopedagogia) – UFPB/CE

1. Educação infantil. 2. Brincadeiras. 3. Aprendizagem. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

JÉSSICA VANESSA DA SILVA ANDRADE

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA
ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA A FIM DE CONTRIBUIR PARA O
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a coordenação do curso de Graduação em Psicopedagogia, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, como um dos pré-requisitos para obtenção do título de Psicopedagoga, apreciado pela seguinte banca examinadora:

Prof^a. Ms. Márcia Paiva de Oliveira
Orientadora – UFPB

Prof^a. Ms. Célia M^a Cruz Marques Chaves
Examinadora – UFPB

Prof^a. Ms. Sandra Cristina Moraes de Souza
Examinadora – UFPB

Data da defesa: 11 de março de 2014

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganha-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

(Carlos Drummond de Andrade)

Dedico principalmente a Deus, por ter abençoado a cada dia, dando sabedoria e graça; e a minha família, em especial ao meu esposo, pela dedicação, apoio e compreensão ao longo desta trajetória da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus, pelas graças derramadas sobre a minha vida todos os dias;

Aos meus pais e avós, que sempre estiveram ao meu lado nesta caminhada, que na realidade se inicia quando entrei na vida escolar;

Agradeço também ao meu esposo Anderson de Andrade Souza, pela paciência, compreensão e amor;

Quero também agradecer a todos os professores do curso, pela dedicação, paciência, companheirismo, incentivo e suas grandes contribuições através ao longo deste curso;

Em especial, à professora Ms. Márcia Paiva de Oliveira, pela ajuda, colaboração e dedicação a cada orientação dispensadas na elaboração deste estudo;

E, por último mas, com grande apreço, aos meus colegas de turma, pela amizade que fora construída no decorrer de todo o período de duração do curso.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo mostrar a importância do lúdico para o desenvolvimento e o processo de aprendizagem da criança na educação infantil, pois favorece o desenvolvimento integral das crianças. Visando a ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras e jogos, buscamos empreender esse estudo. A ludicidade na educação infantil pode ser desenvolvida tanto na sala de aula regular como na brinquedoteca, que é um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança brinque, tanto de forma livre quanto orientada; nesse espaço, busca-se privilegiar o aspecto pedagógico do brincar, direcionando-o para a aprendizagem. O brincar vem assumindo um papel fundamental na vida das crianças, uma vez que proporciona aprendizagem e desenvolvimento de habilidades de forma agradável. Este trabalho tem como objetivo geral analisar a importância do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. De forma mais específica espera-se, portanto compreender como o psicopedagogo usa o lúdico no seu trabalho diário; dessa forma identificar como crianças com dificuldades de aprendizagem se desenvolvem com a aplicação da metodologia lúdica; assim conhecer os instrumentos de aprendizagem usando o lúdico na fixação da mesma. O interesse pela escolha da temática se deu a partir do trabalho com crianças de educação infantil em experiência vivenciada no decorrer da realização do estágio supervisionado na instituição escolar, onde percebemos a importância do trabalho lúdico no desenvolvimento infantil. Juntamente a isto, tivemos a oportunidade de ampliar os estudos no curso de psicopedagogia e conseqüentemente em temas que envolvem esta temática. Do ponto de vista metodológico, optamos por fazer um relato de caso clínico, caso esse desenvolvido por ocasião do estágio clínico em psicopedagogia. O sujeitos da pesquisa, portanto, é o mesmo do atendimento clínico. Por fim, apresentamos as considerações finais apontando a importância da atividade lúdica como espaço de aprendizagem, que favorece o desenvolvimento integral das crianças e contribui diretamente no processo educativo de forma coerente, dinâmica e flexível, bem como, na formação de sujeitos reflexivos e ativos no meio social do qual fazem parte.

Palavras-chave: Brincadeira. Aprendizagem. Desenvolvimento. Psicopedagogia.

ABSTRACT

This research aims to show the importance of playfulness to the development and learning of children in early childhood education process because it promotes the integral development of children. Aiming playfulness as a path to learning and knowledge building through play and games, we seek to undertake this study. The playfulness in early childhood education can be developed in both the regular classroom and in the playroom, which is a special area that can help the children to play, both as free targeted way, in this space, we try to focus on the pedagogical aspect of play, directing you to learning. The play is assuming a key role in children's lives, as it provides learning and skills development in a pleasant way. This work has as main objective to analyze the importance of the use of the ludic in the process of teaching and learning in early childhood education. To be more specific it is expected therefore to understand how psychopedagogists recreational uses in their daily work ; thus identify how children with learning difficulties develop with the application of ludic methodology , so know the learning tools using the play in setting thereof. Interest in the choice of the theme took from working with children in early childhood education experience lived during the completion of the supervised internship in a school, where we realize the importance of playful work in child development. Along with this, we had the opportunity to broaden their studies in the course of educational psychology and consequently on topics involving this topic. From the methodological point of view, we chose to make a case report, this case developed during the clinical internship in educational psychology. The subjects of the research, therefore, is the same in clinical care. Finally, we present concluding remarks emphasizing the importance of playful activity as a learning space, favoring the integral development of children and contributes directly to the educational process in a coherent, dynamic and flexible, as well as in the formation of active and reflective subjects in social environment to which they belong.

Keywords: *Play. Learning. Development. Psychoeducation.*

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

MEC - Ministério de Educação

DCNEB - Diretrizes Curriculares Nacionais da educação Básica

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

ABB - Associação Brasileira de Brinquedoteca

CRAS - Centro de Referência da Assistência Social.

UFPB - Universidade Federal da Paraíba

FUNAD - Fundação Centro Integrado de Apoio

CORDI- Coordenadoria de Triagem e Diagnóstico

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 2 O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES AO LONGO DA HISTÓRIA..... | 13 |
| 2.1 A Educação Infantil e o Lúdico | 15 |
| 2.1.1 O lúdico como facilitador da aprendizagem na educação infantil..... | 16 |
| 3 O ATO DE BRINCAR E A PSICOPEDAGÓGIA..... | 20 |
| 4 METODOLOGIA ADOTADA..... | 24 |
| 4.1 Características do estudo do caso clínico..... | 24 |
| 4.2 Universo e amostra do estudo do caso clínico..... | 24 |
| 4.3 Instrumentos e procedimentos de coleta de dados..... | 24 |
| 4.4 O local do estudo do caso clínico..... | 25 |
| 4.5 Sujeito do estudo do caso clínico..... | 25 |
| 4.6 Análise dos dados do caso clínico..... | 25 |
| 5 RELATO DO CASO CLÍNICO..... | 26 |
| 5.1 Campo do atendimento psicopedagógico clínico..... | 26 |
| 5.2 A respeito da demanda..... | 26 |
| 5.2.1 Caracterização do Paciente..... | 26 |
| 5.2.2 Relato da genitora..... | 27 |
| 5.3 Caracterização do caso clínico..... | 27 |
| 5.4 Enquadre com o paciente..... | 27 |
| 5.5 Relato das sessões diagnósticas com o paciente..... | 28 |
| 5.6 A intervenção psicopedagógica do caso clínico..... | 29 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 31 |
| REFERÊNCIAS..... | 34 |
| APÊNDICE E ANEXO | 35 |
| ANEXOS 1..... | 36 |
| APÊNDICE 1 | 37 |

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho analisa a influência da brincadeira como algo sério no desenvolvimento da criança na educação infantil. Tendo em vista que as hipóteses da pesquisa observa o lúdico como fator essencial à infância, além de ser inquestionável a sua influência para a aprendizagem infantil, observamos como as atividades lúdicas contribuem no desenvolvimento da criança, especialmente quando trabalhada de forma mediada pela atuação do psicopedagogo, não só como fator de aprendizagem, mas para minimizar as dificuldades de aprendizagem.

Ao trabalhar psicopedagogicamente com crianças, percebemos a necessidade da brincadeira para o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social, pois observamos quão grande e produtivo é fazer com que as crianças aprendam e se desenvolvam brincando. Isso pudemos observar nos quatro semestre de estágio supervisionado.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar a importância do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, tendo um olhar psicopedagógico. De forma mais específica espera-se, portanto compreender como o psicopedagogo usa o lúdico no seu trabalho diário; dessa forma identificar como crianças com dificuldades de aprendizagem se desenvolvem com a aplicação da metodologia lúdica; assim conhecer os instrumentos de aprendizagem usando o lúdico na fixação da mesma.

O interesse pela escolha da temática se deu a partir do trabalho com crianças de educação infantil em experiência vivenciada no decorrer da realização do estágio supervisionado na instituição escolar, onde percebemos a importância do trabalho lúdico no desenvolvimento infantil. Juntamente a isto, tivemos a oportunidade de ampliar os estudos no curso de psicopedagogia e conseqüentemente em temas que envolvem esta temática.

Por isso, estudar e investigar sobre o tema é importante para comprovar que o lúdico é uma ferramenta que contribui para que a criança se desenvolva, pois, é através do brincar que a criança descobre, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades. Com esta pesquisa iremos também respaldar como o psicopedagogo pode orientar e mostrar ao educador a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem através do lúdico, tendo em vista que os resultados são muito mais prazerosos.

O trabalho escrito está estruturado da seguinte forma: na primeira sessão constitui-se o contexto histórico da brincadeira no universo infantil e seu uso no processo de aprendizagem ao longo da história. Na segunda sessão aborda a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, mostrando como é importante a utilização do lúdico como atividades essenciais para o desenvolvimento da criança. A terceira sessão destaca o ato de brincar e a psicopedagogia expõe-se o conceito de processo de ensino-aprendizagem em um olhar psicopedagógico e a utilização do lúdico em seu trabalho preventivo e interventivo.

Logo após, apresentam-se os procedimentos metodológicos citando, os instrumentos utilizados, análise dos dados. Por fim trazem-se as considerações finais acerca da temática abordada. Do ponto de vista metodológico, optamos por fazer um relato de caso clínico, caso esse desenvolvido por ocasião do estágio clínico em psicopedagogia. O sujeito da pesquisa, portanto, é o mesmo do atendimento clínico. Por fim, apresentamos as considerações finais apontando a importância da atividade lúdica como espaço de aprendizagem, que favorece o desenvolvimento integral das crianças e contribui diretamente no processo educativo de forma coerente, dinâmica e flexível, bem como, na formação de sujeitos reflexivos e ativos no meio social do qual fazem parte.

Assim, este trabalho apresenta-se como por meio da concretização do mesmo espera-se que possa acrescentar através de possíveis contribuições para o processo educativo da criança, independente da série, pois sabemos que é uma prática dinâmica e flexível, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem.

2 O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES AO LONGO DA HISTÓRIA

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus”, segundo Zacharias (2007) “[...] que quer dizer “jogo”, confinado a sua origem etimológica, o termo lúdico estaria se referindo ao jogar, brincar, ao movimento espontâneo”. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psifisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou ser o simples sinônimo de jogo.

Brincar, segundo o dicionário Ferreira (2003), é “[...] divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, também pode ser “[...] entreter-se com jogos infantis”, ou seja, brincar é algo muito presente nas vidas, ou pelo menos deveria ser.

Ao longo da história da humanidade, foram inúmeros os autores que se interessaram, direta ou indiretamente, pela questão do brincar, do jogo, do brinquedo e da brincadeira. Conforme Antunes (2005, p. 33) “[...] as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

Dessa forma, o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

Na opinião de Carneio (1995, p.66) “[...] todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico”. Assim é possível dizer que a cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, a qual se constrói a todo tempo, por meio de brincadeiras que a criança começa desde cedo. Além disso, Antunes (2005, p. 34) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e, conseqüentemente, foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

Portanto, o lúdico se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Antunes (2005, p. 56), na Grécia antiga, Platão afirma que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser ocupados por jogos. Com o cristianismo, os jogos vão sendo deixados de lado, considerados, profanos sem significação. Percebemos então que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período partiu de uma valorização na Grécia antiga para algo insignificante com o cristianismo. Isso nos remete a afirmar as palavras de Antunes (2005, p. 57) que “[...] a cultura lúdica é historicamente construída.” Além disso, Antunes (2005, p.58) expõe que “[...] foi a partir do século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação”.

Além disso, é através do brincar que a criança pode desenvolver capacidades importantes como atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

A ludicidade é um espaço que merece atenção do pais e educadores, por ser tão importante para a saúde mental do ser humano, pois é a expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Estudar o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o seu mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, e também ajuda com o crescimento físico. O desenvolvimento da atividade lúdica produz, conseqüentemente, a socialização com as demais crianças das relações sociais.

A brincadeira também é recriada com o poder de imaginação e criação, desta forma o brincar está presente em diferentes tempos e lugares e de acordo com o contexto histórico e social que a criança está inserida. O brincar é algo natural na vida das crianças, faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e sem comprometimento.

Segundo Wajskop (2007), a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que rompeu o pensamento romântico passou-se valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mas, mesmo com o passar do tempo, o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividades lúdicas são usados como sinônimos.

Além disso, o ato de brincar faz parte da vida do ser humano desde o ventre de sua mãe. Seu primeiro brinquedo é o cordão umbilical, onde, a partir da 17ª semana, através de toques, puxões e apertos, o bebê, em desenvolvimento, começa a criar relação com algo, de acordo com Wajskop (2007), que complementa dizendo:

Dentro ou fora do útero, bebês gostam de brincar e nessa semana ele já deve ter encontrado o seu primeiro brinquedo, o cordão umbilical. Ele gosta de puxá-lo e segurá-lo. Às vezes ele segura tão forte que impede a passagem de oxigênio, mas ele não segura por tanto tempo, portanto, nenhum problema ocorre com essas brincadeiras.

Assim, quando o bebê nasce, já há uma relação criada da mãe para com o bebê e do bebê para com mãe, pois esse já reconhece sua voz. No princípio, a relação acontece como se o bebê fosse o brinquedo de sua mãe e ao interagir com ele diariamente, a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropria dela.

Nessa relação contínua, o bebê vai se diferenciando de sua mãe e começa a criar outros parceiros, que são os outros adultos com quem ela irá interagir. Esses parceiros precisam lhe propiciar um ambiente que permita a criança ser criança e desenvolver-se utilizando o corpo e os seus sentidos, sentindo-se livre para criar o seu brincar. Dessa forma, a criança se desenvolve através das interações que estabelece com os adultos desde muito cedo. A sua experiência sócia histórica inicia-se nessa interação entra ela, os adultos e o mundo criado por eles, e quando os pais estimulam seus filhos durante a brincadeira, se torna mediadores do processo de construção do seu conhecimento.

No entanto, é importante que o adulto não interfira nesse momento, pois as descobertas e o amadurecimento que o bebê desenvolverá nesse processo serão fundamentais para o começo de sua atividade cultural. Com isso, não se deve pensar que a criança é apenas aprendiz, reprodutora de cultura e conhecimento, um ser frágil e vulnerável, mas na verdade, ela é tão sujeito quando o adulto, ela é construtora, possui cultura própria. Contudo, a sociedade nega que a criança possua um lugar ativo nessa cultura, sendo essa afirmativa, uma imposição do sistema que visa classificar os indivíduos segundo o nível quantitativo de produção que eles tenham.

2.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL E O LÚDICO

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (FERREIRA, 2003), é “[...] divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”, também pode ser “[...] entreter-se com jogos infantis”, ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser.

O lúdico estar vinculado às concepções da infância vigentes em cada momento histórico. O lúdico é uma das necessidades básicas da personalidade

humana, da formação da mente e do corpo. Faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por serem umas atividades espontâneas, funcionais, satisfatórias e promovedoras de prazer; como já avia citado anteriormente segundo o dicionário Aurélio. Portanto, pensar em lúdico na educação infantil é pensar nas brincadeiras e jogos infantis.

Desta forma, na educação de modo geral e principalmente na Educação Infantil, o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do mundo.

O lúdico promove grandes pontos positivos em relação ao rendimento escolar, além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Entretanto, compreender a relevância do brincar possibilita aos profissionais da área intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar sendo utilizado como um recurso pedagógico na educação infantil desenvolvendo um trabalho voltado para o desenvolvimento da criança, que por si só já favorece este processo, fazendo do brincar algo diferente das outras ocasiões e atividades promovidas ou espontâneas.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica ou psicopedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos, tanto para crianças como jovens. Para Vygotsky (1998), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outras, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto. Portanto, o lúdico é facilitador da aprendizagem, como analisamos no item a seguir.

2.1.1 O lúdico como facilitador da aprendizagem na Educação Infantil

Como vimos no item anterior, o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pelas grandes contribuições para o desenvolvimento infantil. A sua conceituação e reflexão é alvo de muitos pensadores, que têm constado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, visto que, através das atividades lúdicas, as crianças adquirem marcos de referenciais significativos que lhes permitem conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e o mundo dos outros, experimentando também, situações de aventura, ação e exploração, como

características inevitáveis da infância. Portanto, Marcellino (1997, p.44) destaca que “[...] ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: “[...] porque não atuar com os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente... na escola?”.

As instituições de Educação Infantil têm restringido as atividades das crianças aos exercícios repetitivos, motora e, ao mesmo tempo em que bloqueiam a organização independente das crianças para as brincadeiras, essas praticas não estimulam a criatividade dos alunos, como se suas ações simbólicas servissem apenas para explorar e facilitar ao educador a transmissão de determinada visão do mundo, definida, a principio, pela instituição infantil.

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, é ir a busca da construção de bases para: através de praticas e vivências, possibilitar que este individuo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

De acordo com Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “[...] expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes (2004) nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve: Como expressão de significados que tem o brincar como referências, o lúdico representa uma oportunidade de organizar a vivência e elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto da sociedade. Podendo contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do dialogo, da reflexão critica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas com diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico

facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Além disso, os jogos e as brincadeiras são processos que envolvem o indivíduo e a cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo. Possuindo um significado muito marcante, pois é através do brincar que a criança ira conhecer, aprender e sentir-se pertencente ao grupo, contribuindo significados, indagações e transformações e com isso contribui sua identidade cultural. Essas atividades não provem apenas conquistas, mas também envolvem emoções, afetividade, estabilidade e ruptura de laços e compreensão da dinâmica que é ligada entre as pessoas. Somando que uma vez que compreendida a dimensão do lúdico, faz-se necessário diferenciar seus elementos constituintes: o emprego do termo do jogo deve corresponder a uma referência à descrição de uma atividade lúdica que envolve situações estruturadas através de regras externas. Ao contrario da brincadeira que independente das mesmas, dando autonomia à criança.

A esse respeito Wayshop (1995) aponta que: [...] as brincadeiras são mais valiosas que jogos, definindo-as como estrutura organizada pela criança de forma espontânea e autonomia onde cada coisa se transforma através do faz-de-conta. A imaginação é quem comanda.

Os jogos também são definidos estruturalmente organizados através de suas regras, sendo elas explícitas ou implícitas, com sua existência marcada por um sequencialização própria e limitação espaço- temporal. Por exemplo, outra forma de diferenciar quanto ao termo “recreação” também associada aos jogos e brincadeiras. Wajshop (1995) afirma que recreação é uma atividade que leva muito em conta o movimento, deixando a imaginação em seu segundo plano. Sabendo que a recreação é uma atividade organizada pela criança espontaneamente, com gasto grande de energia e sem a dimensão simbólica, ao decorrer das brincadeiras a criança estabelece interações sociais, durante as quais pode assumir vários, papéis e colocar-se no lugar do outro.

Os brinquedos utilizados não são só meios para brincar, mas veículos da inteligência e ação que refletem os padrões culturais dos contextos socioeconômicos, como nos mostra Wajshop (1995, p.25): “A brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas, constituindo-se em um modelo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos”.

Complementando o exposto, Meyer (2004) define brinquedo como suportar da brincadeira, potencializado as reproduções do cotidiano, substituindo os objetos reais o que viabiliza sua manipulação.

O brinquedo educativo é definido pela mesma autora enquanto recurso que “ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa” (MEYER, 2004, P.37), citando como exemplo o quebra-cabeça, brinquedos de móveis, encaixe, carrinho. Desta forma, os brinquedos educativos têm duas funções: a função lúdica, entendida enquanto possibilidade de diversão, entretenimento, sem associação a aprendizagem; e a função educativa: entendida como via de facilitação do saber.

Se o brincar é social, a criança não brinca sozinha, ela tem um brinquedo, um ambiente, uma história, um colega, um professor que media essa relação e que faz do brincar algo criativo e estimulante, ou seja, a forma como o brincar é mediado pelo contexto da escola é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança. (NAVARRO, 2009).

Com os estudos de Piaget (1978) e Vygotsky (1995) verifica-se que as atividades lúdicas não é apenas um meio de passar conteúdos, mas um meio de poder ajudar a criança a desenvolver sua identidade e interação. Na brincadeira a criança desenvolve algumas capacidades que fazem, inclusive, parte do conteúdo da educação infantil, tais como: atenção, imitação, memória, coordenação motora e visual, socialização, por meio da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Conclui-se que a brincadeira é uma atividade “séria”, através da qual a criança dá liberdade para a criação de suas fantasias, relatando sua vivência, liberando seu potencial criador, cooperando e dominando situações de conflitos, relacionado suas percepções com suas experiências anteriores.

3 O ATO DE BRINCAR E A PSICOPEDAGÓGIA

A Psicopedagogia surgiu graças a uma necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem, especialmente ao se perceber o aumento das dificuldades de aprendizagem que surgiram ao longo do tempo no contexto escolar. Conforme Bossa (2009) este termo refere-se à aplicação da psicologia à pedagogia, interligando-se a vários outros interdisciplinares que compõem seu referencial teórico para prevenção e correção do seu objeto de estudo a aprendizagem humana em seus estados normais e patológicos, bem como a influencia do meio como: família, escola, sociedade no seu desenvolvimento.

A Psicopedagogia tem se constituído no espaço privilegiado para pensar sobre as questões de ensino-aprendizagem. Sendo assim, está intimamente ligada ao ato de brincar, como fonte de conhecimento, utilizado por meio de técnicas e métodos próprios o psicopedagogo possibilita, através de uma intervenção psicopedagógica, visando à solução de problemas de aprendizagem. O processo de aprendizagem da criança se torna muito abrangente pois não parte só da construção do conhecimento mais implicando componentes de vários eixos de estruturação como afetividade, cognitivo, social, cultural, entre outros que se faz necessário que ocorra êxito neste processo.

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta psicopedagógica, além de pedagógica, que podendo ser trabalhada juntamente com o professor como uma metodologia para prevenir futuras dificuldades de aprendizagem ou técnica interventiva. Visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

O processo da aprendizagem, bem como suas dificuldades, mostram que não podemos focalizar somente o aluno e o professor isoladamente, pois sabemos que passa a ser visto como um processo de interação que precisam ser apreendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo. Por isso é possível constatar que uma das formas em que o psicopedagogo trabalha é fazendo uso do lúdico, quer seja no diagnostico, ou no tratamento. Segundo Bossa (2009, p. 31), “[...] nesse trabalho de ensinar a aprender, o psicopedagogo recorre a critérios diagnósticos no sentido de compreender a falha na aprendizagem [...],” este sendo um trabalho com o seu objetivo de prevenção dos problemas de aprendizagem, assim como no diagnóstico.

Nesse contexto, a atividade lúdica é um rico instrumento de investigação clínica, pois permite ao sujeito expressar-se livremente, através da ação do ato de brincar, a criança constrói um espaço entre a realidade e a imaginação. Desta forma percebemos que nas atividades lúdicas, que aprende a lidar com o mundo real, desenvolvendo suas potencialidades, incorporando valores, conceitos e conteúdos.

Do ponto de vista da Psicopedagogia, necessita da percepção do contexto em que se encontram inseridos, ou seja, usando a utilização de brinquedos e jogos educativos como materiais pedagógicos, mostrara que não são objetos comuns e sim objetos que trazem um saber em potencial. Assim, é através do brincar que observamos os resultados esperados ou não pelo aplicar, como exemplo: prazeres, frustrações, desejos, enfim, podemos trabalhar na construção do conhecimento. E ainda temos que entender que o material pedagógico não deve ser visto como um objeto igual para todas as crianças, pois, trata-se de um instrumento dinâmico que se altera de acordo como eles veem, pois podem ocorrer vários tipos de interpretação produzindo novos significados, saberes e práticas.

Ao psicopedagogo cabe saber como se constitui o sujeito, como este se transforma em suas diversas etapas de vida, quais os recursos de conhecimento de que ele dispõe e a forma pela qual produz conhecimento e aprende. É preciso, também, que o psicopedagogo saiba o que é ensinar e o que é aprender; como interferem os sistemas e métodos educativos; os problemas estruturais que intervêm no surgimento dos transtornos de aprendizagem e no processo escolar.

Para Fernández (1991), esse saber só é possível com uma formação que os oriente sobre três pilares: prática clínica, construção teórica e tratamento psicopedagógico didático-didático. Por outro lado, de acordo com Bossa (2009), a tarefa do psicopedagogo é levar a criança a reintegrar-se a vida escolar normal, segundo suas potencialidades e interesses.

O trabalho do psicopedagogo se dá em uma relação entre pessoas, sendo um caminho entre educando e educador, uma postura que traduz em interesse pessoal e humano, trazendo de dentro do educando capacidades e possibilidades muitas vezes desconhecida dele mesmo e incentivando-a procurar seu próprio caminho e a caminhar com seus pés. O objetivo do psicopedagogo é o de conduzir educando, os profissionais envolvidos no processo ou a instituições a inserir-se numa escolaridade normal e saudável de acordo com os interesses e possibilidades dela.

Por outro lado, se o psicopedagogo busca as potencialidades da criança para conduzir com mais êxito seu trabalho conseqüentemente será mais adequado e

mais fácil que ele use o lúdico pois os jogos e brincadeiras por fazer parte de seu mundo ela fara descobertas de si mesmo, do outro e do meio em que está inserida assim percebendo suas potencialidades e fazendo com que seu desenvolvimento parta deste ponto. Por esse motivo considera-se que aprender brincando e jogando é indispensável na vida das crianças. É uma estratégia de ensino criativa, atraente e interativa que mantém os alunos envolvidos e interagindo com os colegas do grupo e o meio que está inserido.

Outra visão que o psicopedagogo precisa ter em mente é que através do jogo a criança mostra que temos olhos para ver, de que forma está construindo seu mundo. o jogo é revelador, ao observá-lo e ver seu significado além do aparente, é provável que se poderá contribuir para um crescimento sadio e uma vida adulta mais satisfatória. O jogo estimula a exploração e a solução de problemas e por ser livre depressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções.

Para interpretar um jogo, o psicopedagogo não pode precipitar-se, pois agindo assim, o profissional impede a constituição do espaço de jogo. Ele precisa ser um bom observador e saber interferir no momento certo para que seu diagnóstico possa ajudar a criança e não apenas interpretá-la. Os jogos e brincadeiras deixaram de ser um simples passatempo, na medida em que passaram a ser mais observados e estudados, tornando-se um instrumento poderoso no processo de ensino- aprendizagem, facilitando-o.

Corroborando o exposto, Vygotsky (1995) valoriza a brincadeira, pois a partir dela, a criança toma decisões, segue regras, experimenta e vivencia emoções aprendendo a lidar com angústias.

O desenvolvimento cognitivo ocorre através e constantes desequilíbrios e equilíbrios. Ocorrendo um desequilíbrio, são adicionados mecanismos internos (assimilação e acomodação), para que haja seu restabelecimento.

Assim o jogo é uma atividade que tem um grande valor educacional, e por isso se torna prazeroso, motivando a criança desenvolver-se em sua totalidade, sendo de grande importância para a vida da criança, e um excelente recurso psicopedagógico. Para o psicopedagogo é um rico instrumento para conhecer a criança, detectar possíveis problemas e principalmente preveni-los.

Como uma forma de melhorar a aprendizagem da criança o psicopedagogo pode, por exemplo, criar jogos com sucatas, onde gastará quase nada e também poderá se utilizar da ajuda da própria criança na construção destes brinquedos e

jogos produzindo assim um maior interesse da criança em executar o que se foi feito. Também podemos dizer que através do jogo o psicopedagogo consegue detectar problemas e minimizá-los ou com um trabalho preventivo, evitá-los.

Ao decorrer do tempo percebemos que a escola mudou em relação ao uso das novas tecnologias e metodologias que surgiram no ambiente escolar, paradigmas ultrapassados perdem espaços para o isolamento da escola em relação à realidade de cada educando, é neste contexto que os psicopedagogos ganham o próprio espaço, trabalhando com um olhar diferenciado, para contribuir o educador neste processo tão complexo de ensino-aprendizagem. Utilizando de sua observação minuciosa e uma escuta atenta em pré-conceitos, assinaladas pela imparcialidade, podendo assim detectar a real problemática da instituição escolar.

É de grande importância que se faça presente a participação do psicopedagogo na rotina escolar do aluno, interagindo, participando de reunião com os pais, esclarecendo o desenvolvimento da criança na escola, avaliando o processo didático- metodológico, acompanhando a relação professor e aluno neste complexo processo de aprendizagem que estão compartilhando.

Por fim a psicopedagogia, em sua ação preventiva, pode portanto, desde o contato inicial com a criança e sua família, na escola, pode colaborar para sua adaptação e prevenção das dificuldades de aprendizagem. É através de um diagnóstico cuidado, que o psicopedagogo institucional poderá instrumentalizar o educar na criação de novos fazeres utilizando-se do lúdico para suas práticas, sendo assim, tornando mais prazeroso e chamativo para o interesse do aprendente.

4 METODOLOGIA ADOTADA

4.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO DO CASO CLÍNICO

O presente estudo pautou-se em um delineamento qualitativa, de natureza descritiva, considerando-se a utilização do lúdico na intervenção psicopedagógica infantil junto a um relato clínico. Entretanto, realizamos um relato de um caso clínico experiênciado no Estágio Supervisionado do curso de Psicopedagogia.

O Relato de um Caso Clínico é considerado por alguns autores como a mais simples forma de produção científica. Em um momento em que a produção científica é tão valorizada na comunidade acadêmica, a publicação de um caso clínico ou de uma pequena série de casos pode ser uma importante ferramenta de aprendizagem e de contato com a produção científica. (BRODELL, 2000).

4.2 UNIVERSO E AMOSTRA DO CASO CLÍNICO

A amostra foi constituída mediante a demanda de dificuldade de aprendizagem, encaminhada através da FUNAD- Fundação Centro Integrado de Apoio do portador de deficiência. Devido ao trabalho realizado no estágio, abordamos um relato clínico, que ocorreu no estágio psicopedagógico clínico III e IV, sendo o participante aluno de uma instituição escolar da rede publica do seu município, da Educação Infantil. Esta técnica foi escolhida considerando que no estágio clínico III e IV foi realizado a utilização do lúdico, tanto para o diagnóstico, quanto para a intervenção psicopedagógica com o sujeito aprendente.

4.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A coleta dos dados foi realizada a partir dos registros realizados nos atendimentos clínicos psicopedagógicos com o paciente J.A.S. Após a coleta de dados foram analisados todos os registros coletados durante o estágio III e IV, clínico psicopedagógico, com o objetivo de analisar se a utilização do lúdico como ferramenta nos processos da aprendizagem na intervenção psicopedagógica, bem como, na formulação do diagnóstico. Os instrumentos foram factíveis para revelar indicadores positivos para a aquisição dos saberes no âmbito da Educação Infantil. O instrumento utilizado em questão foi um plano de ação desenvolvido pela professora de estágio e os alunos adaptando para cada situação proposta, onde foi

baseado por tópicos de planejamento, desta forma organizamos os atendimentos, iniciando por uma observação inicial para obter mais informações sobre a instituição em si e quais as demandas propostas. Após a observação iniciamos um trabalho psicopedagógico voltado em um cronograma de atividades iniciando com a anamnese e após com atividades feitas para a adaptação do paciente, voltada para a estimulação do paciente em questão.

4.4 O LOCAL DO ESTUDO DO CASO CLÍNICO

O caso clínico foi realizado na FUNAD (Fundação Centro Integrado de Apoio do Portador de Deficiência). A FUNAD é uma Fundação criada pela Lei nº 5.208 de 18 de Dezembro de 1989, tendo como atribuição básica habilitar, reabilitar, profissionalizar e inserir no mercado de trabalho, pessoas com deficiência, bem como desenvolver programas de prevenção e capacitação de recursos humanos. Gerencia, ainda, as ações de educação especial em todo o Estado. Onde foi o local da realização do estágio clínico III e IV.

4.5 SUJEITO DO CASO CLÍNICO

J.A.S do sexo masculino, nascido na cidade de Juarez Tavora no dia dezoito de setembro de dois mil e nove, onde reside na mesma cidade que nasceu, sendo filho de S.P.S e J.A.S, onde vem de uma família condições financeiras classe baixa, a criança iniciou suas atividades escolares neste ano portanto cursa o jardim I em uma escola do município onde mora, onde tem um acompanhamento na sala, por causa de suas limitações.

4.6 ANÁLISES DOS DADOS DO CASO CLÍNICO

Uma vez realizada a coleta de dados, procedemos à análise qualitativa dos mesmos, e à interpretação dos resultados. Os dados foram avaliados de forma descritiva e inferencial. A análise tem como propósito organizar e sumarizar os dados, de modo que se possam visualizar as respostas ao problema proposto para investigação; a interpretação, por sua vez, teve como objetivo buscar o sentido mais amplo das respostas do paciente, a partir da ligação de cada uma com o todo e vice-versa, embasando este olhar para os dados à luz da teoria, verificando-se as possíveis relações entre as diversas variáveis.

5 RELATO DO CASO CLÍNICO

5.1 CAMPO DO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO CLÍNICO

O atendimento psicopedagógico clínico ocorreu na Instituição FUNAD (Fundação Centro Integrado de Apoio do Portador de Deficiência). Situada na Rua Drº Orestes Lisboa s/n, Pedro Goldim, Cidade de João Pessoa –PB. Tendo por órgão regulador CNPJ 24.507.404-41. Uma instituição da cidade de João Pessoa onde funciona nos turnos diurnos e vespertino. Trata-se de um centro de referência no atendimento multidisciplinar à pessoas com deficiência.

5.2 A RESPEITO DA DEMANDA

A demanda partiu da mãe, ao perceber que a criança já com seus três meses de vida ainda não segurava a cabeça “hipertonia”, observando que existia algo de errado. Após isso, levou a criança ao médico e ao receber os exames a criança foi encaminhado para a instituição FUNAD. Após a criança ter passado por CORDI (Coordenadoria de Triagem e Diagnóstico), onde foram feitos vários exames e testes triagem onde neste contexto do atendimento multidisciplinar entra o psicopedagogia como uma das áreas propicias ao desenvolvimento do paciente. Assim criança foi encaminhada para os atendimentos respectivos da instituição de acordo com as necessidades da criança.

5.2.1 Caracterização do Paciente

Identificação do paciente

Nome: J.A.S

Sexo: Masculino

Data de nascimento: 18/09/2009

Idade Cronológica: 4 anos

Filiação: Mãe: J.A.S **Idade:** 28 anos **Escolaridade:** Ensino Médio

Pai: S.P.S **Idade:** 30 anos **Escolaridade:** Ensino Med. Incompleto

Endereço: Projeta 17 s/n, Juarez Távora -PB.

Local onde estuda: E.M.E.F. e E.I Augusto Lira **Bairro:** Conjunto Boa Vista

Com quem mora: Com os pais.

O que sabe: Por causa do atraso do desenvolvimento neuro-psicomotor, provavelmente da sequela da paralisia cerebral, a criança não tem uma coordenação motora boa, e com isso fica mais difícil da criança fazer atividades. Mais, graças as adaptações usadas, a mesma teve êxito em algumas atividades proposta.

Tipo de Atendimento: Individual. No atendimento psicopedagógico, demonstra tranquilidade, animado com as atividades e bem disposto.

5.2.2 Relato da genitora

A criança foi planejada pelos pais, e nasceu com 9 meses de gestação, de parto normal pois, já estava na posição para nascer. Contudo teve dificuldade no parto, pois a criança demorou a nascer, mesmo assim, teve um parto eutócico “normal”. A criança chorou depois de um tempo de nascer. Mamou apenas no primeiro mês, pois tinha asfixia constante, tendo refluxo gástrico. Assim teve que passar para o leite industrializado, aceitando muito bem, após do tempo de aleitamento, continuou se alimentando com comida pastosa, conseguindo se alimentar.

Assim após a criança passou a melhorar na ingestão dos alimentos após participar de sessões com fonoaudiólogo para ajudar em sua mastigação. Dorme com os pais no mesmo quarto, tendo um sono tranquilo, conseguiu dormir a noite inteira. A criança não anda nem fala só alguns balbucios, mais escuta bem e é bem disposta para as atividades de sua escola.

5.3 CARACTERIZAÇÃO DO CASO CLÍNICO

O infante do caso clínico é uma criança muito alegre, gosta de ir para escola, de ficar com os colegas, estar sempre disposto com as atividades que levamos até ele. Mostra ser uma criança que gosta do novo e de sempre estar aprendendo coisas novas que lhes são propostas.

5.4 ENQUADRE COM O PACIENTE

Com os dados dos relatos da mãe do paciente, a respeito da sua história de vida, que se dá sem a presença do paciente, vem um momento importante para o atendimento psicopedagógico que é o “enquadre”. Este momento do atendimento psicopedagógico se inicia no primeiro contato entre o psicopedagogo(a) com o paciente para as sessões no *setting* de atendimento. Esse é o momento propício para que ocorra o enquadre, mas, na medida em que forem surgindo necessidades durante as sessões posteriores, é realiza-se o enquadre novamente. Para Carlberg (2012, p. 31), “Enquadramento é o conjunto de aspectos que organizam uma realidade. [...] As constantes de um enquadramento correspondem às características

peculiares ao atendimento (tempo, lugar, frequência, duração, etc) considerando-se, que este pode ser público ou privado.”

No enquadre é feita às combinações que deverão ser observadas durante todo o diagnóstico e processo terapêutico, os quais constituem o eixo da análise do caso.

Outro aspecto que é importante ressaltar é o vínculo, a relação construída entre o psicopedagogo e o paciente, fato este que deverá acontecer nas primeiras sessões e prolongar-se nas seguintes. O paciente J.A.S em questão é uma criança do sexo masculino, com 4 anos de idade, onde tem por diagnóstico atraso do desenvolvimento neuropsicomotor, provavelmente sequela da Paralisia cerebral CID-10 F 74; Q 75.8. Data do Laudo: 13 de maio de 2010, pela doutora Regina Cecília M.M. Barbosa, CRM: 3152 PB.

5.5 RELATO DAS SESSÕES DIAGNÓSTICAS COM O PACIENTE

Esse relato de caso clínico se dá com base em atendimentos clínicos do estágio supervisionado III, que tem como objetivo preparar o acadêmico de Psicopedagogia para a realização do diagnóstico psicopedagógico clínico. Quanto aos atendimentos diagnóstico clínico psicopedagógico, foram realizados nas quartas-feiras, no período da manhã, as 8:00hs, tendo a sessão 45 minutos, sendo feito na Instituição da FUNAD (Fundação Centro Integrado de Apoio do portador de deficiência). A seguir detalhamos as sessões diagnósticas:

1ª sessão (12/06/13): O atendimento foi realizado com a genitora do paciente, a senhora J.A.S, onde foi realizada a aplicação da Anamnese Psicopedagógica, tendo como objetivo ouvir a história vital do sujeito e compreender a dinâmica familiar.

2ª sessão (19/06/13): tivemos uma conversar com a criança J.A.S para observar mais, procurando buscar, uma boa aproximação com a criança, para a mesma se adaptar com esta nova rotina, para saber quais os procedimentos que devem ser usados. Nesta sessão, percebemos que a criança é muito alegre, mesmo sem se comunicar verbalmente conseguimos entender o que ela gostava de fazer e que estava se sentido a vontade no atendimento psicopedagógico.

3ª sessão (03/07/13): como a criança também tem a baixa visão observamos o seu atendimento de reabilitação com a reabilitadora da instituição para identificar o seu olho predominante, para sabermos melhor como trabalhar com J.A.S. Com isso, trabalhamos com o objetivo de reconhecimento tátil e identificar até que ponto a criança foi trabalhada na sua sensibilidade. Para essa atividade

utilizamos de animais de e.v.a, representando o liso e o áspero, para a criança sentir e ver a diferença.

4ª sessão (10/07/13): nossa segunda atividade diagnosticada foi à continuação das atividades de sensibilidade para a criança identificar as lisas, das ásperas, dura do fofo. Sendo o uso do lúdico para as aplicações com jogos com estimulações.

5ª sessão (17/07/13): continuamos com atividades de estimulação motora, com atividades de pintura com o dedo com tinta guache, a criança gostou muito da atividade ficou muito feliz e se esforçou muito para concluir a atividade. Vale salientar que todas as atividades tinham o cunho diagnóstico.

6ª sessão (31/07/13): prosseguimos com atividades de percepção tátil, através de uma colagem com algodão em uma ovelha, mais antes da colagem pedimos para criança puxar o algodão para senti-lo e trabalhar seu movimento de pinça. Após, fizemos um teste para vermos como ele segurava o lápis, através de uma adaptação de acordo com sua mão.

7ª sessão (21/08/13): utilizamos de caixa sensorial, onde colocamos objetos para percebermos a reação da criança ao toca em cada objeto oferecido. Logo após, pedimos para que a criança fizesse uma pintura utilizando das adaptações feita nos lápis. Assim, encerrando as sessões de diagnóstico psicopedagógico.

8ª sessão (28/08/13): foi feita a entrega da devolutiva aos pais e aos profissionais. Percebemos, no decorrer das sessões, que a criança gostou muito das atividades e foi notada sua evolução em relação a sua coordenação motora fina e ampla e seu movimento de pinça, com a utilização do lápis adaptados.

Com essa etapa encerramos o período de avaliação diagnóstica do paciente J.A.S, que se deu de acordo com os preceitos de Carlber (2012):

[...] O processo de avaliação psicopedagógica tem início com uma primeira entrevista, na qual se acolhem pais e/ou responsáveis ou, ainda, o próprio cliente, que relata os motivos que o mobilizaram a procurar a colaboração de um especialista. [...] É nessa primeira entrevista que nos é apresentado o conjunto de sintomas ou a semiologia que pode manifestar-se na aprendizagem assistemática ou na aprendizagem sistemática. [...] Na primeira entrevista, ouvem-se os motivos, apresentam-se as constantes do enquadramento do processo avaliativo e efetiva-se o contrato.

5.6 A INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA DO CASO CLÍNICO

Após as sessões que nos deram suporte para fazer o diagnóstico psicopedagógico, foram realizadas as sessões de intervenção psicopedagógica, nas quais utilizamos jogos educativos para subsidiar as ações intervencionistas.

Desta forma percebemos como é importante a utilização do lúdico para o uso das intervenções psicopedagógicas e para o desenvolvimento da criança da educação infantil. Pois, a criança aprende mais, tem uma concentração maior na atividade, muito mais quando ela é atrativa para criança. Constatamos que quando se faz uso dos jogos e brincadeiras, em um olhar psicopedagógico, esse instrumento deixa de ser uma simples atividade, passando a serem instrumentos de construção de conhecimento. Com o objetivo de conhecer o significado da brincadeira, observando a importância do ato de brincar, tornando também fundamental para compreender o universo lúdico, onde a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, estabelecendo relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se e trazendo consigo grande benefícios que o brincar proporciona no ensino-aprendizagem infantil.

Em suma a hipótese diagnóstica evidencia que J.A.S apresenta diagnóstico de dificuldade de aprendizagem decorrente de uma situação patológica (paralisia cerebral e a baixa visão) vinculada e agravada por fatores sociais decorrente a desvalorização da criança em relação as atividades escolares. o processo de intervenção psicopedagógica deve considerar as características individuais de J.A.S. respeitando seu ritmo e suas peculiaridades condizentes ao seu desenvolvimento cognitivo, emocional, psicomotor e social.

Portanto, quanto às recomendações necessárias ao desenvolvimento desta criança considera-se um processo de Intervenção Psicopedagógica com inclusão de jogos terapêuticos, técnicas projetivas psicopedagógicas que viabilizem a ressignificação das modalidades de aprendizagem e oportunizem uma aproximação e criação de vínculos afetivos com os elementos da aprendizagem. Busca de superação do modelo de aprendizagem limitado ao princípio de acomodação cognitiva que se encontra descontextualizado da realidade do aluno e pautado no estímulo à dependência e nos recursos básicos da educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo do caso clínico e a análise realizados neste trabalho de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) do curso de Psicopedagogia na Universidade Federal da Paraíba, permitiu refletir o quanto relevante e enriquecedor foram os períodos de aprendizagem teórico prática que culminaram com o estágio supervisionado, momento de grande construção, no qual pudemos observar pessoas e contexto e intervir sobre eles.

O atendimentos Psicopedagógico no estágio nos enriqueceu a própria aprendizagem, pois, compreendemos que trabalhar para o crescimento do outro é também trabalhar com o nosso próprio crescimento, é uma via de mão dupla. Quando buscamos ferramentas e alternativas para a intervenção psicopedagógica, inclusive as ferramentas lúdicas, estamos revisando o aprendizado teórico e, conseqüentemente, revisando aprendizagens já incorporadas durante o curso.

Muitas são as ações e instrumentos que a Psicopedagogia lança mão, os jogos também são muito bem utilizados nessa área, tanto na instituição escolar como na clínica, embora com conotações distintas. Entendemos que a Psicopedagogia é uma área nova no Brasil, e portanto em construção, que ainda necessitava de um tempo a mas para se fortalecer e conquistar o seu espaço. Tanto no contexto institucional escolar quanto no contexto clínico ainda encontramos lacunas ou divergências entre os autores da área.

O relato clínico e o referencial teórico para a construção desse estudo, levou-nos a conclusão de que a instituição escolar é, basicamente, a principal responsável em realizar os encaminhamentos para o atendimento psicopedagógico clínico. Cabe, porém salientar que, na maioria dos casos, a própria instituição escolar não sabe como se processa o acompanhamento psicopedagógico clínico. Acreditamos que o trabalho psicopedagógico clínico necessita ser mais divulgado, como é realizado e quais os reais objetivos são trabalhados nesse contexto, tanto para os cuidadores quanto para a escola e todos que fazem a dinâmica educacional.

Muitas vezes percebemos que ainda existe uma relutância para que a escola e a família abrace as questões relacionadas as dificuldades na aprendizagem vivenciadas pelos sujeitos. Cada instância, ou seja, família, escola, professores devem ser responsáveis para facilitar a construção de uma aprendizagem que viabilizem aos sujeitos aprendentes desenvolverem a aquisição do conhecimento. Acreditamos que o foco primordial é fazer acontecer uma educação escolar coesa,

significativa, otimizando para a diminuição das dificuldades em que muitas crianças demonstram, especialmente na Educação infantil e no início do processo da alfabetização.

Não é possível mais, nos dias atuais, continuarmos a oferecer uma educação embasada apenas na fala do professor e em seus arcaicos recursos de ensino. Não cabe mais ao professor ser apenas o locutor de informações, a construção da aprendizagem requer um diálogo contínuo, tanto docente ao aprendente quanto aprendente ao docente. Precisamos realmente considerar que cada indivíduo é único, singular, que necessita ser olhado no seu ser como um todo.

O intercâmbio de informações necessita acontecer em via mão dupla, estando relacionados à família, à escola. Quanto a escola e a família, nenhuma dessas instâncias deve ser isentada da sua responsabilidade perante o sujeito que não consegue aprender como os seus pares.

A educação necessita estar embasada na dialogicidade, considerando o currículo oculto, considerando os fatores biopsicosocioeconomico do sujeito. Como exemplo a seguir, temos as grandes contribuições de Paulo Freire, em quando fala que “[...] educar-se é impregnar de sentido cada momento da vida, cada ato cotidiano”. Os resultados só serão positivos mediante um entrosamento focando, com uma importante realização de um trabalho multidisciplinar.

Sabemos que são vários os fatores que favorecem aos sujeitos a terem dificuldades de aprendizagem, alguns estão relacionados à dinâmica familiar, quando muitas crianças recebem para a construção de sua identidade, exemplos negativos como: agressividade, abandono, espancamento, desamor, maus tratos, ausência de alimentação no horário correto; culminando para que essa criança não receba ordens, rotinas.

O psicopedagogo é um profissional capacitado para desenvolver um trabalho que visa compreender o contexto no qual a criança está inserida. A partir das atividades desenvolvidas, torna-se possível, junto com a contribuição da família e escola, suavizar as reais dificuldades exposta pela criança no aspecto da não aprendizagem.

Foi através desse estudo que tivemos a oportunidade de expandir os conhecimentos sobre o trabalho em atendimento psicopedagógico clínico, que a priori é um campo rico e significativo, pois trabalha as aprendizagem e as dificuldades referentes a não aprendizagem, buscando otimizar a melhor maneira

em que o sujeito consegue desenvolver a aprendizagem, partindo de suas potencialidades na busca de sua melhoria no desempenho escolar.

Esperamos trazer contribuições para a área a partir desse relato de caso clínico, como trouxe aprendizado para nós. Pois, esse estudo foi muito gratificante e serviu para obter conhecimento em uma área bastante significativa e servirá para abrir um novo campo de estudo no Curso de Psicopedagogia da UFPB, que é um curso novo e esse estudo deve subsidiar, como referência, estudos vindouros.

REFÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas - SP: Papyrus, 2005.
- BOSSA, Nádía A. **A psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BRODELL, R. T. Do more than discuss that unusual case: Write it up. **Postgraduate Medicine**.v.108 (2), 2000.
- CARLBERG, Simone. **Psicopedagogia**: uma matriz de pensamento diagnóstico no âmbito clínico. Curitiba: IBPEX, 2012.
- CARNEIRO, M. A. B. Aprendendo através da brincadeira. Ande, **Revista da Associação Nacional de Educação**, ao 13, nº 21, Cortez Editores, 1995.
- FERNÁNDEZ, A. **A Inteligência Aprisionada**: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. Porto Alegre: Artmed, 1991.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI**: o minidicionário da língua portuguesa. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.
- GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo: Editora Papyrus, 1997.
- MEYER, Ivanise Corrêa. **Brincar & Viver**: Projetos em Educação Infantil. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2004.
- NAVARRO M. S. **O brincar na educação infantil**. 2009. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2693_1263.pdf>. Acesso em: 22 de setembro de 2013.
- PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.
- WAJSHOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- <http://www.e-familynet.com/pages.php/PT/000/sem;anas.htm> - Artigo: Desenvolvimento Fetal. Acesso em: 15/01/2014.
- ZACHARIAS, V. L. C. F. **O lúdico na educação infantil**, Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm>, Acesso em: 14 de setembro de 2007

**ANEXO
E
APÊNDICE**

ANEXO 1

Termo de Consentimento Livre e Esclarecedor

Estudo de caso clínico

Pesquisadores responsáveis: Jessica Vanessa da Silva Andrade e Márcia Paiva de Oliveira

Informações sobre o caso clínico: O presente trabalho tem por **objetivo geral** mostrar a importância das atividades lúdicas como ferramenta de intervenção psicopedagógica, que favorece o desenvolvimento integral das crianças, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras e jogos.

Eu _____, abaixo assinado, tendo de que não terei nenhum tipo de despesa material ou financeira durante o desenvolvimento do estudo, bem como, este não causará nenhum tipo de risco, dano físico ou mesmo constrangimento moral e ético ao seu filho(a).

Bem como, a garantia de que toda e qualquer responsabilidades nas diferentes fases do estudo é dos pesquisadores recebido as informações acima, e ciente dos meus direitos abaixo relacionados, concorde em participar da pesquisa tendo:

1. A garantia de receber todos os esclarecimentos sobre as intervenções, antes e durante o transcurso do estudo, podendo afastar meu filho(a) em qualquer momento se assim o desejar, bem como está assegurado o absoluto sigilo das identidades.
2. A segurança plena de não serei identificada mantendo o caráter oficial da informação, assim como, está assegurada que o estudo não acarretará nenhum prejuízo individual ou coletivo.
3. Fica assegurado que poderá haver divulgação dos resultados finais em órgãos de divulgação científica em que a mesma seja aceita.
4. A garantia de que todo material resultante será utilizado exclusivamente para a construção do estudo e ficará sob a guarda do pesquisador, podendo ser requisitado pelo entrevistado em qualquer momento.

Diante do exposto, solicitamos o consentimento de sua participação voluntaria no referido estudo, por meio de assinatura abaixo.

João Pessoa _____ de _____ de 2013

Assinatura do participante

Atenciosamente,

Assinatura do Pesquisador Responsável

APÊNDICE 1

Fotografias do estágio clínico com a criança J.A.S











